Hitorikko

The Game Of Virtual Life ™

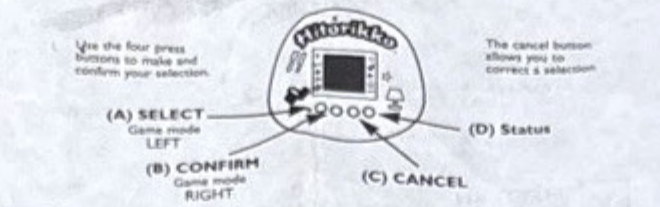
Hitorikko is your tiny electronic pet. Look after him, and he will thrive. Neglect him, and he will die. Feed him, clean up after him, and play with him. Watch him grow. If you don't show commitment once the game has started, you'll be in trouble. So will your electronic pet. Look out for the warning signs. Hitorikko will tell you when he's hungry, bored or sick.

READ THIS FIRST!

To wake your Hitorikko from his sleep you must do three things :-

1. Firstly, remove the battery tag from the Hitorikko housing (see diagram, right).
This wakes your little friend from his deep sleep.
2. Secondly, reset the Hitorikko by pushing gently with a pointed (not sharp) object like a pen or pencil on to the reset button at the back of the housing.
3. Thirdly, set the correct time so that Hitorikko sleeps and wakes at the right time. To change the time use the left-hand (A) select button to set the hours, the centre (B) button for the minutes, and finally press the (C) button to set.

Your little friend should now appear on the screen as a tiny pulsating egg or heart. In time your pet will appear and your task to rear a happy, healthy Hitorikko begins!.
If you are a good 'Pet keeper' and look after your friend well, then he grows up to be a well behaved cute friend, However, if you neglect your pet he may grow up bad-tempered and ugly - it's up to you!
In order to look after your little friend successfully, you must learn ten Hitorikko functions.
These allow you to feed, exercise and generally keep your pet healthy and happy:-



FEEDING
When your pet first hatches he will let you know he is hungry by beeping at you.
To feed:-
1. Push the select (A) button until the feed icon is selected. Now choose either a snack or a meal with the (A) button then confirm with the (B) button to start eating.

CLEANING
Accidents do happen and Hitorikko will need his lavatory flushed regularly. To flush: Press the (A) select button until the lavatory icon is highlighted. Then press the (B) confirm button to clean up after Hitorikko.

READING
To soothe and relax your pet select the reading icon and confirm.

HEATER
Your little friend can catch a cold unless you keep him warm. Press the (A) select button until the heater icon is highlighted, then press the (B) confirm button. Now select either heater on or off and then press the (B) confirm button. OFF ON

MEDICAL AID
If your pet gets sick through lack of food or neglect you will need to give him first aid to make him better.
Press the (A) select button until the first aid icon is highlighted. Then press the (B) confirm button and your little friend gets better. It may take two more applications to completely cure a very sick pet.

GAME 1
Keep your pal amused with this simple left/right guessing game. Your pet will spin, using the (A) & (B) buttons try and guess which side your pet will stop on. If you guess right he will be very happy. (C) cancels the game.

GAME 2
In this game press (B) and the dice rolls. Guess if the dice will be 1-3 (A) button, or 4-6 (B) button. If you guess correctly your pet will be very happy!
(C) Cancels the game.

LIGHTS ON/OFF
When Hitorikko sleeps you will need to turn out the light.
When Hitorikko wakes up you must turn the light on.
Press the (A) select button until the light icon is highlighted.
Press the (B) confirm button, then select either lights on/off and confirm.

ON OFF

CONTINUE
When feeding, this icon is highlighted to indicate that feeding is in progress.

HELP ICON
When your pet is unhappy ie. hungry or ill this icon will highlight. Decide what your pet requires ie. food or medical attention and once given the icon will go out indicating your pet is OK!

STATUS
To check on the general health and happiness of your friend select the status icon and confirm. Pressing select will now display one of six displays that give you an indication of how well your pet rearing is progressing, full black bars indicate you are doing a good job, empty clear bars, well, you had better rethink your pet strategy!

DEATH
Pet rearing is a full time and difficult job, and sometimes despite your best efforts the inevitable happens and your little pal 'accidently' dies. However, all is not lost, just press the reset button on the back of the housing and shortly another pet will appear for you to try again. As the game plays differently each time maybe this time you will have better luck! After a long, happy life your friend will die 'naturally' and go to heaven as an angel.

It is recommended that at the start of each game cycle, a fresh set of batteries be used, see below for fitting instructions.

Ensure that the batteries are changed by an adult.
To replace the batteries :-
Remove the two retaining screws from the back of the Hitorikko housing. Take note of the correct polarity of the batteries before removing and replacing with batteries of the same type. Finally, replace the battery cover and screws and reset the Hitorikko.
Please ensure proper disposal of the exhausted batteries.

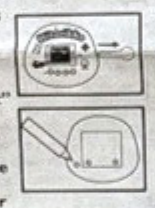
CE

Hitorikko

Le jeu de vie virtuelle ™

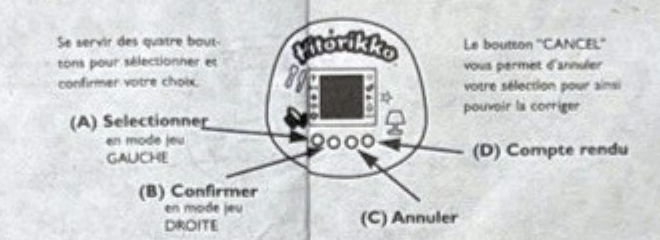
Hitorikko est votre animal électronique. Veillez sur lui et il grandira bien. Le négliger et il mourra. Nourrissez le, éduquez le, disciplinez le et regardez le grandir. Si vous ne vous devouez pas complètement à lui une fois le jeu commencé, vous aurez des problèmes. Votre animal électronique aussi. Faites attention aux différents sigles à l'écran. Hitorikko vous dira quand il est lassé ou malade.

A Lire Avant De Commencer



Pour réveiller votre Hitorikko de son sommeil, vous devez procéder aux trois étapes suivantes:
1. Premièrement, retirez la languette des piles du boitier. (voir schéma à droite)
2. Deuxièmement, remmettez votre Hitorikko à zéro en appuyant doucement sur le boutton "Reset" avec par exemple la pointe d'un stylo. Le boutton "Reset" se trouve au dos du boitier. (voir schema à droite).
3. Troisièrnmement, régler les heures appuyer sur le boutton A, pour les minutes sur le boutton B. Une fois que les heures et minutes sont reglées, appuyer sur le boutton C.

Votre petit compagnon devrait maintenant apparaitre sur l'écran sous forme d'oeuf coeur qui palpite. Bientôt il va eclore et votre tâche d'élever un heureux et sain Hitorikko va commencer!
Si vous êtes un bon maitre et veillez bien sur votre petit compagnon, il grandira bien éduque et gentil. Par contre, si vous le négligez, il grandira de mauvais caractère et laid. C'est à vous de voir!
Pour bien veiller sur votre petit compagnon, vous devez tout d'abord apprendre les 10 functions de votre Hitorikko.
Elles vous permeltront par exemple, de nourrir ou de discipliner votre Hitorikko, pour qu'il grandisse bien éduqué en bonne santé.



NOURRIR
Quand votre animal eclôt, il vous ira qu'il il a faim en emmettant un son "beep, beep". Pour nourrir.
1. Appuyer sur (A) select à plusieus reprises pour sélectionner le sigle de la nourriture. Une fois que le sigle aparait à l'écran, appuyer sur (B) confirm pour confirmer. Maintenant vous avez lechoix de sélectionner un repas ou un boisson en appuyant sur le boutton (A) pu appuyer sur (B) pour confirmer.

NETTOYER
Les accidents arrivent et Hitorikka besoin qu'on lui nettoie ses toilettes regulièrement. Pour tirer la chasse d'eau, appuyer sur (A) pour sélectionner le sigle des toilettes. Appuyer sur (B) pour confirmer et ainsi faire le nettoyage drrière Hitorikko.

LECTURE
Pour détendre et calmer votre amal, sélectionner le sigle de la lecture et confirmer.

CHAUFFAGE
Votre petit ami peut attraper froicsi vous ne le gardez pas au chaud.
Appuyer sur (A) jusqu'à ce que lesigle du chauffage apparaise.
Appuyer sur (B) pour confirmer. Maintenant selectionner soit chauffage allumé "ON" ou éteint "OFF", appuyer sr (B) pour confirmer.

OFF ON

SOINS
Si votre animal devient malade paice que vous l'avez mal nourri ou simplement négligé, vous devez le soigner pou' qu'il aille mieux.
Appuyer sur (A) jusqu'à ce que lesigle des soins apparaisse à l'écran. Appuyer sur (B) pour confirmer et votre petit ami se sentira beaucoup mieux. Il se peut que vous devez répéter ces soins deui fois pour complètement guerrir des animaux très malades.

JEU 1
Amusez vous avec votre petit compagnon avec ce jeu de devinette. Votre animal fait des pirouettes de gauche à droite. En utilisant les bouttons (A) et (B), devinez de quel côté il va s'arrêter. Si vous devinez juste, il sera très content. (C) annule le jeu.

JEU 2
Dans ce jeu, appuyer sur (B) pour faire rouler les dés. Deviner si le dés sera de 1-3 boutton (A), De 4-6, boutton (B). Si vous devinez juste, votre petit animal sera trés content. (C) annule le jeu.

LUMIERRES ETEINTES/ALLUMEES
Quand Hitorikko dort (9.00pm-9.00am) vous devez éteindre les lumiéres. Quand Hitorikko se réveille, vous devez allumer les lumiéres. Appuyer sur (A) pour sélectionner le sigle des lumiéres. Appuyer sur (B) pour confirmer, puis sélectionner lumiéres allumées ou éteintes et confirmer.

ON OFF

CONTINUE
Quand vous le nourrissez, le sigle s'illumine pour indiquer que le processus est en cours.

"HELP" AU SECOURS
Quand votre animal a besoin d'attention ce sigle apparait á l'ecran. Décidez ce dont il a besoin i.e nourriture, soins. Une fois que vous avez trouvé, le sigle disparaitra vous indiquant que votre animal va bien.

COMPTE RENDU
Pour vérifier le niveau de santé et de joie votre petit compagnon appuyer sur (D). Il apparait à l'écran un des six graphiques qui vous indiqueront le niveau de progression atteint dans votre tâche à elever Hitorrikko. En rappuyant sur (D) on peut sélectionner les autres graphiques. Si les barres sont toutes pleines, vous avez fait du bon travail. Si les barres sont vides, vous avez besoin de repenser votre stratégie!

MORT
Elever un animal est une tâche difficile et laborieuse. Malgrès tous vos efforts, parfois l'innévitable arrive et votre petit animal "meurt d'un accident". Ne désesperez pas, tout n'est pas perdu, il suffit d'appuyer sur le boutton "Reset" au dos du boitier. Un autre oeuf apparaitra et vous pourrez recommencer un nouveau jeu. Etant donné que chaque jeu est différent, peut être que vous aurez plus de chance cette fois-ci?
Après une longue et agréable vie, votre animal meurt de "mort naturelle" et va au paradis dans la forme d'un petit ange.
Note: Il est recommendé de mettre des piles neuves à chaque départ d'un nouveau cycle. Voir ci-dessous comment changer les piles.

Attention: Faire changer les piles par un adulte
Pour changer les piles:
Dévisser les deux petites vis au dos du boitier. Se souvenir de la position des pôles pour ne pas inverser les polarités. Retirer les piles et les remplacer par des piles du même type. Replacer le couvercle et les vis puis appuyer sur "Reset" pour redemarrer votre Hitorikko.
Faites en sorte de bien disposer des piles usagées.

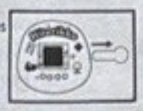
CE

Hitorikko

O JOGO COM VIDA VIRTUAL ™

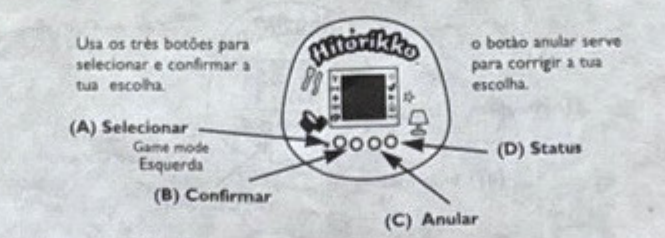
Hitorikko é teu pequeno animal de estimação elètronico. Se cuidares bem dele ele crecerá; se o abandonares ele morrerá. Alimentia-o, limpa-o e disciplina-o. Vê como ele crese. Se não tiveres um bom relacionamento com ele desde o principio do *jogo, terás problemas. Portanto dá atenção às necessidades do* teu animalzinho de estimação elétronico. Observa os sinais de aviso. Hitorikko te dirá quando tem fome, quando está aborrecido ou doente.

INSTRUÇÕES IMPORTANTES A SEREM LIDAS ANTES DE COMEÇAR O JOGO!



Para despertar o teu Hitorikko do seu sono tens de fazer tres coisas:
1. Primeiro retira a proteção de plastico que impede o contacto das pilhas, para que o jogo comece a funcionar. Isto o fará acordar do seu sono profundo.
2. Segundo, para por em dia o teu Hitorikko, pressiona com cuidado o botão reset (na parte detrás do jogo) utilizando um objeto pointudo, uma esferografica ou um lapis sem estar afiado.
3. Terceiro, instala a hora correta para que Hitorikko possa dormir e acordar no tempo apropriado. Para introduzir as horas usa no lado esquerdo o botão (A) para introduzir a hora, no centro o botão (B) para introduzir os minutos e finalmente pressiona o botão (C) para memorizar.

O teu pequeno amigo deverá aparecer agora no ecrã em forma de pequena ovo ou num pequenino coração intermitente. Pouco depois se abrira e verás aparecer a um feliz e saudavel Hitorikko.
Se fores atento e cuidares bem do teu amiguinho, ele se desenvolverá num agradavel companheiro. No entanto se tu não o tratas bern, ele talvez se torne num feio e mal humorado amigo. É a ti de escolher.
Para poderes cuidar dele com exito tens de aprender as dez funçoes do Hitorikko. Isso te permitira alimenta-lo, praticar exercicio e mante-lo saudavel e feliz.



ALIMENTO
Quando o teu animal de estimação nascer ele te mostrará que tem fome.
Para alimentar-lo:
1. Pressiona o botão (A) até que a icône Alimento esteja selecionada. Depois pressiona o botão (B) para confirmar. Agora escolhe " Refeição" ou "Launche" com o botão (A). depois confirma com o botão (B).

LIMPEZA
As vezes acontecem imprevistos e o Hitorikko preçisara que lhe limpes a sanita regularmente. Para puxar o autoclismo: Pressiona o botão (A) de selecionar até que a icone Sanita esteja acentuada. Depois pressiona o botão (B) confirmar para que tudo fique limpo.

RELAXAR
Para acalmar e relaxar o teu animal de estimação, seleciona a icone Relaxar e depois confirma.

AQUECIMENTO
A menos que o mantenhas aquecido, o teu amigo pode apanhar uma constipacão. Pressiona o botão (A) até que a icone Aquecimento estaja acentuada. Depois pressiona o botão (B) para confirmar. Agora escolhe on ou off para aquecer e pressiona o botão (B) para confimar.

OFF ON

PRIMEIROS SOCORROS
Se o teu animal de estimação ficar doente por falta de comida ou negligencia tua, precisarás de dar-lhe os primeiros socorros para que melhore. Pressiona o botão (A) até que a icone Premeiros socorros esteja acentuada. Depois pressiona o botão (B) para confirmar e o teu amigo estará melhor. Precisaras de mais dois primerios socorros para um restablecimento completo de um animal muito doente.

JOGO 1
Mantem o teu animal de estimacão divertido com este jogo de adivinhar a esqurda ou direita. O teu animal de estimacão comercará a correr, usando o botão (A) E (B) tenta adivinhar de que lado ele vai parar. Se acertares ele vai estar muito contente. Pressiona o botão (C) para anular o jogo.

JOGO 2
Neste jogo pressiona o botão (B) e o dado será lancado. Tenta adivinhar que numero sairá. 1-3 botão (A). 4-6 botão (B). Se acertares ele estará muito contente. Pressiona o botão (C) para anular o jogo.

LUZ ACENDIDA / APAGADA
Quando o Hitorikko dorme (9:00-21:00) tu terás de apagar a luz, quando o Hitorikko acorda terás de acender a luz. Pressiona o botão (A) até que a icone Luz acendida/apagada esteja acentuada. Depois pressiona o botão (B) para confirmar. Depois seleciona luz acendida ou apagada e confirma.

ON OFF

continuar
Quando o estás a alimentar, esta icone estará acentuada para indicar que a alimentacão se está a realizar.

ICONE DE AJUDA
Quando o teu animal de estimacão estiver triste ou com fome, esta icone estara acetuada. Terás que decidir o que ele necessita, comida ou atenção medica. Quando a icone deixar de estar acentuada significa que o teu amigo já em forma!

CONTROLE
Para conhecer o estado geral de saude e saber se o teu amigo é feliz seleciona a icone controle e confirma.
Aparecerá um dos seis simbolos que indicará como o teu amigo está progredindo. Barras escuras indicam que estás a fazer um bom trabalho, barras, brancas, bern talvez seja melhor mudares a tua estrategia para o bern do teu amigo.

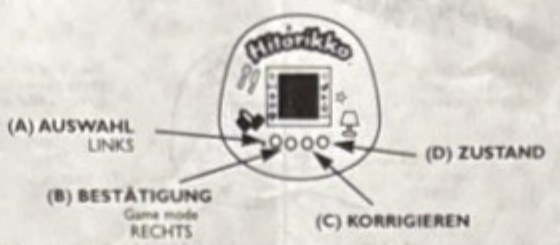
MORTE
Para cuidar dum animal de estimação muito tempo e é um trabalho dificil. As vezes apesar dos teus melhores esforços o imprevisto acontece e o teu pequeno companheiro morre acidentalmente. Ainda assim nem fudo esta perdido. Apenas terás de pressionar o botão Reset (na parte detrás do jogo) e pouco depois outro pequeno ovo aparecerá dando-te outra opportunidade. Como cada jogo é diferente talvez tenhas mais sorte agora! Depois duma longa e feliz vida o teu amiguinho morrerá naturalmente e ira para o céu como um anginho'!
Ao recomeçar um hovo jogo é aconselhavel utilizar um novo conjunto de pilhas. Para mais instrucções, ler abaixo.

Certefique-se que as pilhas são mudadas por um adulto.
Para mudar as pilhas: Tirar os dois parafusos na parte detrás do jogo que fecham o compartimento das pilhas: Tirar os dois parafusos na parte detrás do jogo que fecham o compartimento das pilhas. Observar bem a posição correta dos polos das pilhas antes de tira-las e colocar as novas pilhas do mesmo tipo. Por fim, fechar o compartimento com a ajuda dos dois parafusos.
Por favor, deite fora as pilhas velhas em lugares especificos para isso.

CE

Hitorikko

Das Spiel virtuellen Lebens ™



Hitorikko ist Ihr elektronisches Haustier. Wenn Sie sich um Ihn kümmern wächst er gesund und glücklich auf. Vernachlässigen Sie ihn so stirbt er. Füttern Sie ihn, halten Sie seinen Platz sauber, lehren und disziplinieren Sie ihn. Sehen Sie ihn heranwachsen. Wenn Sie sich nicht von Beginn an um ihn kümmern, geraten sowohl Sie als auch ihr elektronisches Haustier in Schwierigkeiten. Achten Sie auf Warnsignale, Hitorikko wird Ihnen mitteilen, wenn er hungrig ist, gelangweilt oder krank.

ZUERST LESEN!

1. Entfernen Sie die Lasche vom Batteriefach und Ihr kleiner Freund erwacht.
2. Drücken Sie mit einer Bleistiftspitze den versenkten Reset-Knopf auf der Gehäuse-Rückseite.
3. Stellen Sie nun die aktuelle Uhrzeit ein damit Hitorikko zur rechten Zeit ins Bett geht und aufwacht. Mit dem linken Knopf (A) stellen Sie die Stunden und mit dem mittieren (B) die Minuten ein. Der rechte Knopf (C) beendet die Einstellung.

Ihr kleiner Freund erscheint nun als kleines, pulsierendes Ei /Herz auf der Bildfläche. Nach kurzer Zeit wird die Eierschale brechen und Ihr Auftrag, Hitorikko ein frohes und gesundes Leben zu bescheren, kann erfüllt werden!
Sind sie ein guter Haustier-Halter so wird es ein niedlicher kleiner Freund mit gutem Benehmen. Vernachlässigen Sie es jedoch, so entwickelt sich ein schlecht gelauntes, unangenehmes Wesen. Es liegt an Ihnen selbst!
Um sich erfolgreich um Hitorikko kümmern zu können, müssen Sie zehn Funktionen lernen. Diese ermöglichen Ihnen eine gesunde und glükliche Aufzucht Ihres Haustiers.

FÜTTERN

Sobald Ihr Haustier geschlüpft ist, wird es Sie durch Piepen wissen lassen, dass es hungrig ist. Zum füttern:
1. Auswahl-Knopf (A) drücken bis Futter-Symbol erscheint. Mit Bestätigungs-Knopf (B) bestätigen. Nun wählen Sie anhand des Auswahl-Knopfes (A) entweder eine ganze Mahlzeit oder nur Snack. Bestätigen Sie die gewünschte Nahrung mit Bestätigen-Knopf (B).

REINIGEN

Ab und zu muss Hitorikko auch mal einen Haufen machen. In diesem Fall drücken Sie den Auswahl-Knopf (A) bis das WC-Symbol erschient. Dann drücken Sie den Bestätigungs-Knopf (B) um sein Geschäft zu entfernen.

LESEN

Zur Beruhigung und Erholung Ihres Haustiers wählen Sie das Lesen-Symbol und bestätigen Sie.

HEIZUNG

Damit es Ihrem Haustier nicht zu kalt wird, müssen Sie die Heizung anschalten. Wählen Sie das Heizungs-Symbol und bestätigen Sie. Jetzt an oder (ON/OFF) wählen und bestätigen.

MEDIZINISCHE HILFE

Sollte Ihr Haustier durch mangelhafte Ernährung oder Vernachlässigung krank [illegible] wieder auf die Beine bringen.
Wählen Sie das entsprechende Symbol mit der Auswahl-Knopf (A) und ergreifen Sie die Massnahme durch drücken des Bestätigungs-Knopfes (B). Es können bis zu zwei weitere Massnahmen erforderlich sein, um ein besonders krankes Haustier zu heilen.

SPIEL 1

Damit dem Hitorikko nicht langweilig wird, muß mit ihm gespielt werden. In Spiel dreht sich Ihr Haustier um und Sie müssen mit Knopf A oder B raten, auf welcher Seite es halten wird.

SPIEL 2

In diesem Spiel werfen Sie den Würfel mit Knopf B. Drücken sie auf Knopf A wenn Sie glauben es wird 1-3 sein oder auf B wenn Sie glauben es wird 4-6 sein.

LICHT AN/AUS

Wenn Hitorikko schläft, muss das Licht natürlich ausgeschaltet sein. Nach dem Aufwachen wird es dann wieder angeschaltet. Gehen Sie mit dem Auswahl-Knopf (A) auf das Symbol und drücken Sie den Bestätigungs-Knopf (B). Wählen Sie nun zwischen Licht an und aus und bestätigen Sie erneut.

WEITER

Wann dieses Symbol auf der Bildfläche erscheint, heißt es Hitorikko wird gefüttert.

HILFE

Wenn Ihr Haustier Aufmerksamkeit verlangt, wird dieses Symbol erscheinen. Sie sollten sich sofort um es kümmern. Und es entweder füttern oder medizinisch versorgen. Wann das Symbol sich auflöst ist Ihr Haustier wieder zufrieden.

ZUSTAND

Um den allgemeinen Gesundheits-und Fröhlichkeitszustand zu überprüfen, wählen Sie Mit dem Knopf (D) eine von sechs Anzeigen. Sie können nun erfahren wie es um die Aufzucht Ihres Haustiers bestellt ist. Volle, schwarze Balken bedeuten, daß Sie gute Arbeit leisten wohingegen leere Balken zum Umdenken in Ihrer Haustier-Strategie führen sollten.

TOD

Die Aufzucht ist ein Full-Time-Job und manchmal geschieht trotz grösster Bemühungen das Unvermeidbare und Ihr kleiner Kumpan stirbe einen plötzlichen Tod. Dann hilft nur noch der Reset-Knopf an der Rückseite des Gehäuses um ein neues Ei zu erschaffen. Da das Spiel jedesmal anders verläuft hat man im nächsten vielleicht mehr Glück. Nach einem langen, glücklichen Leben wird Ihr kleiner Freund einen natürlichen Tod sterben und als Engel zum Himmel auffahren.

Hinweis: Es wird empfohlen jedes Spiel mit frischen Batterien zu starten. Beachten Sie die nachfolgende Anleitung.

- Batterien sollten nur durch Erwachsene ausgetauscht werden -

Entfernen Sie die zwei Halteschrauben an der Gehäuserückseite. Vor der Entnahme der Batterien beachten Sie die deren Lage wegen der korrekten Polarität und setzen Sie nun neue, gleichartige Batterien ein. Schrauben Sie nun die Abdeckung wieder an und drücken Sie den Reset-knopf.
Sorgen Sie bitte für eine umweltgerechee Entsorgung der alten Batterien.

Hitorikko

El Juego De La Vida Virtual ™

Hitorikko es tu pequeña mascota electrónica. Si lo cuidas crecerá, si lo abandonas morirá. Dale de comer, lávalo cuando le haga falta, edúcalo y repréndelo. Observa como va creciendo. Una vez que el juego ha empezado, tendrás que ocuparte bien de Hitorikko, o tanto tú como él tendréis problemas. Presta atención a sus llamadas, Hitorikko te lo dirá si tiene hambre, o enfermo.

¡Lee esto antes de empezar!

Para despertar a Hitorikko de su sueño hay que hacer tres cosas:
1. Primero, retira la etiqueta que protége las pilas (ver diagrama de la derecha)
This wakes your little friend from his deep sleep.
2. Segundo, aprieta al botón de inicio de la parte posterior con un objeto en punta, pero no cortante (bolígrafo o lápiz).
3. Tercero, introduce la hora correcta, para que Hitorikko pueda irse a dormir y levantarse en el momento apropiado. Para cambiar la hora usa el botón A de la izquierda para seleccionar las horas y el B del centro para los minutos, seguido del botón C para grabar la hora elegida.

Tu nuevo amigo aparaecerá en la pantalla, por ahora es un huevo/corazón en el que Hitorikko se prepara para nacer. Cuando salga, tendrás que ocuparte de que crezca feliz y sano. Si cuidas bien de tu mascota, se convertirá en un amigo simpático y bien educado pero si no te ocupas de él, se volverá desagradable y feo, ¡tú decides!
Para cuidar de Hitorikko debes aprender diez funciones básicas que te permiten alimentar, mantener en forma, sano y feliz a tu mascota.

COMER

Cuando tu mascota nazca, te avisará de que tiene emitiendo un pitido. Para darle de comer: Aprieta el botón A hasta que aparezca el símbolo de COMER, aprieta el botón B para confirmar. Elige a continuación entre un aperitivo o una comida con el botón A y confirma con el B.

HIGIENE

En el mundo virtual también ocurren accidentes, y tendrás que limpiar cuando Hitorikko se haya ensuciado utilizando el símbolo de HIGIENE. Selecciona el icono el botón A y aprieta el botón B para confirmar.

LECTURA

Para relajar a tu mascota elige el símbolo LECTURA y confirma con el botón B.

RADIADOR

Tu pequeña mascota se puede constipar resfriado si no le mantienes calentito. Selecciona el símbo del RADIADOR con el botón A y confirma con el B, elige ahora encender o apagar (ON/OFF) y confirma con el botón B.

PRIMEROS AUXILOS

Si tu mascota se pone mala por falta de comida o atenciones, tendrás que llevarla al médico, para que se ponga buena. Aprieta el botón A hasta seleccionar el icono de PRIMEROS AUXILOS, confirma tu elección con el botón B y tu pequeño amigo se sentirá mejor. En ocasiones tendrás que repetir esta función un par de veces para curar a Hitorikko si está muy enfermo.

JUEGO 1

Mantén entretenido a tu amigo con un simple juego de advinar. Tu mascota se pondrá a dar vueltas y tú tienes que advinar usando los botones A y B en qué lado va a detenerse. Le harás muy feliz si adivinas, para terminar, aprieta el botón C.

JUEGO 2

Para jugar a los dados, aprieta B para tirar el dado, seguido de A si esperas que salga 1-3 o B si crees que el dado parará en 4-6. Mira cómo se alegra tu mascota cuando ganas. Para terminar, aprieta el botón C.

ENCENDER/APAGAR LUCES

Tendrás que apagar las luces cuando Hitorikko se vaya a dormir y encenderlas cuando se levanta. Selecciona el icono LUCES con el botón A y confirma con el B, elige con el botón A ENCENDER O APAGAR y confirma con el B.

CONTINUAR

Cuando veas este símbolo en la pantalla significa que Hitorikko está comiendo.

AYUDA

Cuando tu mascota te muestra este icono es porque necesita atención. Decide si tienes que darle de comer o llevarle al medico, y una vez lo hagas el icono desaparecerá, lo que significa que tu mascota está bien.

SITUACION

Cuando quieras comprobar el estado de ánimo y de salud de tu mascota, aprieta el botón D para ir viendo las distintas pantallas de situación. A medida que Hitorikko va progresando, si cuidas bien de él, las barras de situación se irán llenando, en negro; si están vacías tendrás que plantearte una nueva estrategia antes de que sea demasiado tarde.

MUERTE

Cuidar a una mascota es un trabajo responsable y no siempre fácil, y a pesar de tus esfuerzos, a veces ocurrirá lo inevitable y tu pequeño amigo no sobrevivirá. Pero no te preocupes, aprieta el botón de inicio de la parte posterior para empezar un nuevo juego, corrige la hora y en pocos segundos aparecerá otra mascota a punto de nacer para que puedas intentarlo de nuevo. La vida de Hitorikko es distinta, cada vez que inicias el juego, así que quizá esta vez tendrás más suerte. Tras una vida larga y feliz, tu mascota tendrá una muerta natural e irá al cielo convertido en ángel.
Nota: Se recomienda cambiar las pilas al comienzo de cada nuevo ciclo, observa las instrucciones.

Asegúrate de que un adulto cambia las pilas.
Para cambiar las pilas: Retira los tornillos que sujetan la tapa en la parte posterior. Fíjate en la posición de los polos positivo/negativo de las pilas antes de sacarlas. Introduce las pilas nuevas y coloca la tapa asegurándola de nuevo con los tornillos. Aprieta el botón de inicio para empezar un nuevo ciclo.
Deposita las pilas usadas en contenedores apropiados,nunca en la basura.

Hitorikko

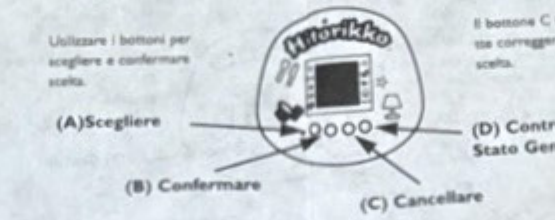
Il gioco della vita virtuale ™

Hitorikko e' il tuo cucciolo elettronico. Curalo e crescera' rigoglioso come cresce. Se non dimostri impegno una volta che il gioco comincia, ti troverai in problemi e pertanto anche il tuo cucciolo. Stai all'erta alle segnali di allarme. Hitorikko ti dira' quando ha fame, quando e' annoiato, ammalato, ecc.

LEGGERE PRIMA DI INIZIARE IL GIOCO!

Per svegliare il tuo cucciolo Hitorikko devi fare tre cose:
1. Togliere l'etichetta che isola le batterie. (Verdi disegno a destra). Questo svegliera' il tuo piccolo amico dal suo lungo sonno.
2. Iniziare il gioco premendo con una matita o penna il bottone che si trova nella parte posteriore d'Hitorikko.
3. Metti a punto l'orologio, registrando l'ora alla quale ti trovi in questo momento. Così Hitorikko dormira' alle 9pm e svegliere i minuti e bottone (C) a destra per registrare.

Il tuo piccolo amico dovrebbe apparire nello schermo come un piccolo uovo pulsante. In pochi minuti l'uovo si schiudera' ed il tuo compito di crescere il tuo Hitorikko sano e felice comincia!! Se prendi cura di lui crescera' per essere un amico educato ed intelligente, se invece lo trascuri sara' brutto e maleducato .La scelta e' tua!!!
Per crescere il tuo piccolo amico con esito, devi imparare 10 funzioni per Hitorikki, le quali ti permetteranno alimentarlo, allenarlo ed in generale mantenerlo sano e felice.



ALIMENTAZIONE

Il tuo cucciolo sunpera' l'allarme quando avra' fame.
1. Premere il bottone (A) per scegliere il simbolo "alimentazione". Dopo premere il bottone (B) per confermare. Adesso scegliere pranzo o spuntino con il bottone (A) e poi confermare con il bottone (B).

PULIZIA

Alcuni incidenti succedono nel gabinetto, il quale dovrai pulire regolarmente. Per pulire: Premere il bottone (A) fino a quandro il simbolo "gabinetto" appare sullo schermo. Dopo premere il bottone (B) per confermare e fare la pulizia ad Hitorikko.

LETTURA

Per calmare il tuo cucciolo scegli il simbolo rilassamento con il bottone (A) e dopo conferma con il bottone (B)

RISCALDATORE/TEMPERATURA

Il tuo piccolo amico puo raffreddarsi ammeno che tu mantenga una temperatura adeguata. Premere il bottone (A) fino a quando il simbolo "riscaldatore" appare sullo schermo, poi premere (B) per confermare. Poi scegliere "acceso" (ON) o "spento" (OFF) e poi conferma con il bottone (B).

ASSISTENZA MEDICA

Se il tuo cucciolo si ammala per mancanza di cibo o trascuratezza, dovrai portarlo al pronto soccorso per dargli assistenza medica.
Premere il bottone (A) fino a quandro il simbolo "pronto soccorso" appare sullo schermo. Poi premere il bottone (B) per confermare ed il tuo piccolo amico guarira'. Puo darsi che dovrai portarlo piu' di due volte al pronto soccorso, se il tuo cucciolo e veramente ammalato.

GIOCO 1

Diverti al tuo compagno con questo semplice indovinello. Il tuo cucciolo girera' velocemente. Usando i bottoni (A) o (B) prova ad indovinare su quale lato si fermera' il tuo cucciolo. Se indovini lui sara' felice. Il bottone (C) cancella il gioco.

GIOCO 2

Per questo gioco, premere il bottone (B) per far rotolare il dado. Se credi che il risultato sara' dal 1 al 3, spingi il bottone (A), se pensi che sara' dal 4 al 6 spingi il bottone (B). Se indovini il tuo cucciolo sara' molto felice. il bottone (C) cancella il gioco.

LUCE Accesa (ON)/Spenta (OFF)

Quando Hitorikko dorme devi spegnere la luce.
Quando Hitorikko sveglia devi accendere la luce.
Premere il bottone (A) fino a quando il simbolo luce appare sullo schermo. Poi premere il bottone (B) per confermare. Dopo, scegliere con il bottone (A) luce spenta e confermare con il bottone (B) una volta fatta la scelta.

CONTINUARE

Mentre dai da mangiare al tuo cucciolo questo simbolo apparira' sullo schermo per indicare che l'alimentazione e' in progresso.

AIUTO

Quando il tuo piccolo amico avra' fame, sara' ammalatoo infelice, questo simbolo apparira' sullo schermo. Decidi cosa abbiaogna il tuo cucciolo (cibo, assistenza medica, ecc).

STATO GENERALE

Per controllare la salute generale e grado di felicita' del tuo piccolo amico,premere il bottone (D). Ogni volta che lo premi vedrai uno dei sei simboli che indicano come progressa lo sviluppo del tuo cucciolo. Spingi il quesso bottone varie volte per controllare tutte le funzioni. Quando una linea e' totalmente nera, indica che stai facendo un buon lavoro, se invece la linea e' vuota, allora ripensaci alla strategia per crescere il tuo cucciolo.

MORTE

Crescere il tuo cucciolo e' un lavoro a tempo e pieno e difficile. Qualche volta, nonostante il tuo sforzo, l'inevitabile succede ed il tuo compagno fortunatamente muore. In qualunque modo, non e' tutto perduto. Spingi con una penna il bottoncino che si trova nella parte posteriore d'Hitorikko ed in breve tempo un' altro uovo apparira' per te per riprovarci. Ogni volta che ricominci, il gioco e' diverso, forse questa volta che sarai piu' fortunato. Dopo una lunga e felice vita il tuo amico morira' naturalmente e salira' al cielo come un angioletto.
Attenzione: Si consiglia di cambiare le batterie ogni volta che ricomincia il gioco. Vedi sotto per le instruzioni.

Per cambiare le batterie:
Assicurarsi che le batterie vengano cambiate da una persona adulta. Togliere le vite di sostegno dalla parte posteriore. Prendere nota della polarita' corretta prima di togliere le batterie. Rimpiazzare con batterie dello stesso tipo. Finalmente chiudere e riavvitare. Riiniziare il gioco spingendo con una penna il bottoncino che si trova nella parte posteriore. Per cortesia assicurarsi di scartare le batterie in modo appropriato.